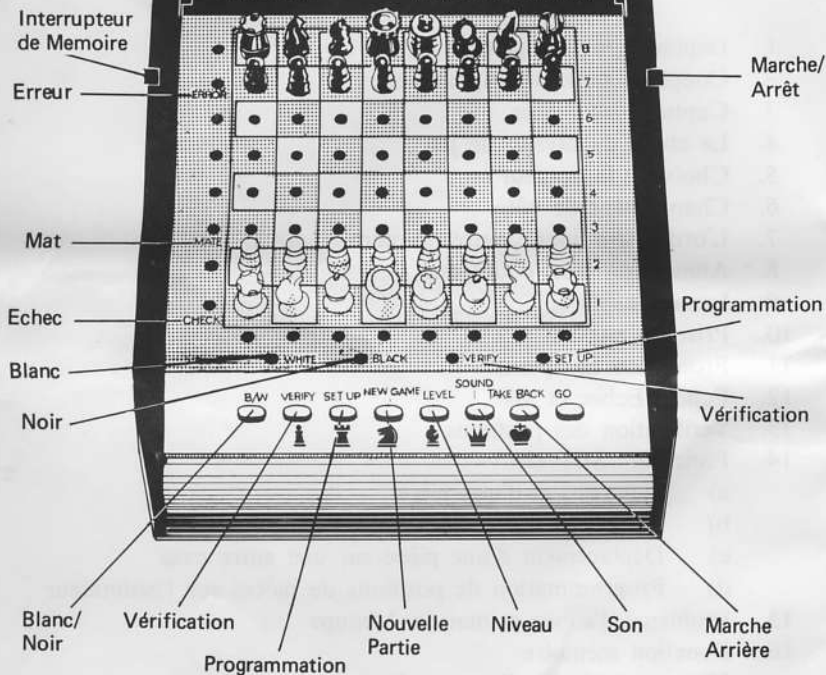
MODE D'EMPLOI

MICRO CHESS NOVAG®

TABLE DES MATIERES


Prise Pour Adaptateur
NOVAG
MICRO CHESS
Interrupteur de Memoire
Erreur
ERROR
Marche/ Arrêt
8
7
6
5
4
3
2
1
Mat
MATE
Echec
CHECK
Programmation
Blanc
WHITE
BLACK
VERIFY
SET UP
Noir
Vérification
B/W
VERIFY
SET UP
NEW GAME
LEVEL
SOUND
TAKE BACK
GO
Blanc/ Noir
Vérification
Programmation
Nouvelle Partie
Niveau
Son
Marche Arrière

COMMENT COMMENCER A JOUER

Avant de commencer à jouer avec votre MICRO CHESS veuillez lire attentivement le mode d'emploi suivant.

Les instructions sont présentées en chapitre de telle façon que vous n'ayez pas à lire l'ensemble du mode d'emploi en une seule fois.

Le MICRO CHESS fonctionne avec 2 piles 9 volts REF F22 **alcalines** ou avec un adaptateur qui est vendu séparément.

Avant de commencer à jouer mettez les 2 piles 9 volts dans le compartiment situé sous l'appareil en respectant les indications de polarité. Les 2 piles alcalines neuves permettent de jouer pendant 12 à 15 h à condition que vous n'oubliez pas d'éteindre votre appareil entre 2 parties.

Si les piles sont usées à plus de 80% vous verrez la vitesse du clignotement des indicateurs allumés le long de l'échiquier diminuée, ce qui indiquera que vos piles doivent être remplacées.

Veuillez noter que vous pouvez changer les piles sans interrompre la partie en remplaçant les piles une après l'autre. Il est recommandé de changer les piles à temps car les performances de l'ordinateur sont influencées par des piles faibles.

L'adaptateur n'est pas inclu dans votre échiquier. Il peut être acheté séparément chez votre revendeur.

Important: Il est important de brancher votre adaptateur sur votre jeu d'échec électronique avant d'introduire l'adaptateur dans la prise de courant.

Il ne faut utiliser que l'adaptateur qui a été spécialement conçu pour ce jeu d'échec électronique faute de quoi vous perdez tout droit à la garantie.

Pour commencer à jouer enlevez le couvercle de votre jeu d'échec et rangez-le sous votre appareil. Mettez l'interrupteur qui se trouve sur le côté droit de votre jeu d'échec dans la position "ON". Vous verrez la lumière verte "BLACK" clignotée. Appuyez sur la touche "NEW GAME", le clignotant "WHITE" va s'allumer et vous pouvez jouer maintenant votre premier coup.

Chague fois que vous mettez en route votre jeu d'échec électronique le niveau de difficulté est choisi par l'ordinateur (niveau 1). Vous pouvez choisir vous même le niveau de difficulté et le changer avant ou pendant une partie conformément aux instructions données paragraphe 4.

Veuillez noter que chaque action est accompagnée par une tonalitée sonore ce qui indique entre autre que l'ordinateur a accepté le coup que vous venez de jouer. Vous pouvez cependant supprimer cette tonalité sonore en appuyant sur la touche "SOUND".

Attention: Quand vous éteignez votre jeu et si vous ne voulez pas que l'ordinateur garde en mémoire la position des pièces de la partie en cours, veuillez vous assurer que l'interrupteur "memory" situé sur le côté gauche de votre jeu est dans la position "off" sinon la consommation de vos piles continue (voir chapitre 15).

1. DEPLACEMENT DES PIECES

Le MICRO CHESS étant un jeu à sensor il n'y a plus de clavier et d'affichage alphanumérique. Les déplacements des pièces jouées par vous ou par l'ordinateur sont indiqués par les 2x8 voyants lumineux situes au bord de chaque rangée et de chaque colonne. Chaque case de l'échiquier peut être localisée par les voyants de la colonne et les voyants de la rangée correspondante.

Pour commencer une partie appuyez sur la touche "NEW GAME" et vous jouerez automatiquement les blancs (pour changer de couleur voir paragraphe 5). Le voyant "WHITE" clignote ce qui indique que c'est à vous de jouer. Appuyez doucement sur la pièce que vous voulez jouer et les deux voyants de la rangée et de la colonne correspondante s'allument. Prenez la pièce, posez la sur la case d'arrivée et appuyez sur la pièce doucement. Les voyants de la colonne et de la rangée de cette case s'allument une fois ce qui indique que le coup que vous venez de jouer a été enregistré par l'ordinateur. Tant que l'ordinateur refléchit avant de jouer à son tour, seul le voyant "BLACK" est allumé. Quand il a trouvé la réponse vous entendrez un son et des voyants d'une colonne et d'une rangée vont clignoter, ce qui indiquera la case de départ de la pièce avec laquelle l'ordinateur veut jouer. Appuyez doucement sur cette pièce et prenez-la, vous verrez maintenant le voyant de la case d'arrivée clignoter, il faut maintenant poser la pièce sur cette case et appuyez sur elle doucement. Le coup joué par l'ordinateur est maintenant réalisé. Le voyant "WHITE" recommence alors à clignoter ce qui indique que c'est à vous de jouer.

2. COUPS ILLEGAUX OU IMPOSSIBLES

Le MICRO CHESS est programmé selon les règles internationales d'échec et n'accepte pas les coups illégaux.

Si vous essayez de jouer un coup illégal les voyants de toutes les colonnes et de toutes les rangées sauf celles de la case illégalement occupée vont clignotées. Il faut alors

revenir en arrière en rappuyant la pièce sur les cases correspondantes, les voyants s'arrêtent de clignoter et vous pouvez jouer un coup légal.

Si vous ne déplacez pas la bonne pièce pour l'ordinateur lorsque vous déplacez les pièces lors d'un coup qu'il joue, les voyants de toutes les colonnes et de toutes les rangées vont clignoter sauf celles de la case dont la pièce doit être déplacée.

Afin de corriger votre erreur il faut replacer sur sa case de départ la pièce déplacée par erreur et déplacer la bonne pièce.

Si vous avez déplacé la bonne pièce dans une mauvaise case pour l'ordinateur vous pouvez corriger votre erreur en plaçant la pièce sur la bonne case.

3. CAPTURE DE PIECES

Si l'ordinateur indique le déplacement d'une pièce sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, cela signifie que celle-ci est capturée et doit être enlevée du jeu. Il suffit d'enlever la pièce capturée sur l'échiquier sans appuyer sur elle et de la poser dans le compartiment situé au-dessus de l'échiquier.

4. LE CHOIX DU NIVEAU DE JEU

Le MICRO CHESS a 8 niveaux de difficulté de jeux : le niveau 1 étant le plus facile et le niveau 8 le plus difficile. Plus le niveau de jeu est élevé, plus le temps de réflexion de l'ordinateur est long.

Si vous jouez au niveau 1 ou 2 nous vous conseillons de jouer au niveau 3 en fin de partie afin qu'elle soit plus difficile. Le niveau de jeu est indiqué par les 8 voyants des colonnes et le nombre de voyants allumé étant égal au niveau de difficulté. Chaque fois que vous appuyez sur la touche "LEVEL" vous passez au niveau suivant. Quand vous avez atteind le niveau 8 et que vous apppuyez à nouveau sur la touche "level" vous revenez au niveaux 1.

Lorsque vous avez composé le niveau de jeu auquel vous désirez jouer il faut appuyer sur la touche "GO" afin de l'enregistrer dans l'ordinateur.

Vous pouvez changer le niveau du jeu avant de commencer une partie c'est-à-dire après avoir appuyé sur la touche "NEW GAME" et vous pouvez vérifier ou changer de niveau de jeu durant la partie aussi souvent que vous voulez mais pas pendant que l'ordinateur réfléchit. Les temps de réflexion moyens sont les suivants:

Niveau 1 = 2 a 5 sec (Débutant)
Niveau 2 = 4 a 10 sec (Débutant)
Niveau 3 = 5 a 25 sec (Moyen)
Niveau 4 = 10 a 45 sec (Moyen)
Niveau 5 = 1 a 2.1/2 minutes (Tournoi)
Niveau 6 = 2 a 3 minutes (Tournoi)
Niveau 7 = 10 a 15 minutes (Expert)
Niveau 8 = infini (problème d'échec mat en 2)

Si vous voulez jouer dans les conditions d'un tournoi, il faut que vous choisissiez le niveau 5 ou 6 et la vitesse de jeu sera en moyenne respectivement de 40 coups en 90 minutes ou de 40 coups en 120 minutes.

Veuillez remarquer que l'ordinateur joue plus vite en début de partie, moins vite au milieu de la partie, lorsque les situations sont plus complexes et nécessitent plus de temps de réflexion et plus vite en fin de partie lorsqu'il y a moins de pièces sur l'échiquier.

Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur à n'importe quel moment et l'obliger de jouer immédiatement en appuyant sur la touche "GO" mais l'ordinateur ne jouera à ce moment-là que le meilleur coup trouvé à ce moment-là.

Si vous recommencez une nouvelle partie sans éteindre l'ordinateur le niveau de jeu restera inchangé, de même si vous continuez une partie mise en mémoire.

5. CHOIX DE LA COULEUR

Si vous procédez comme au chapitre 1 vous jouerez automatiquement les pièces blanches.

Si vous voulez que l'ordinateur joue les blancs il suffit que vous appuyez sur la touche "GO" l'ordinateur jouera en premier les pièces blanches et vous jouerez les pièces noires.

6. CHANGEMENT DE COTE

Vous pouvez changer de côté à n'importe quel moment durant la partie en appuyant sur la touche "GO" l'ordinateur jouera alors pour vous et attendra que vous jouiez pour le camp adverse.

Vous pouvez changer de couleur aussi souvent que vous le désirez au cours d'une partie mais pas pendant que l'ordinateur réfléchit.

7. L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME

Vous pouvez demander à l'ordinateur de jouer contre lui-même, pour cela il suffit qu'au lieu de jouer vous appuyez sur la touche "GO", l'ordinateur jouera alternativement pour les blancs et pour les noirs.

8. ANNULATION D'UN COUP JOUE (TOUCHE "TAKE BACK")

Le MICRO CHESS vous offre la possibilité unique d'annuler votre dernier coup déjà joué. Pour cela il faut tout d'abord laisser l'ordinateur jouer son coup et déplacer sa pièce puis appuyer sur la touche "TAKE BACK", les voyants de la rangée de la colonne de la case d'arrivée du dernier coup joué par l'ordinateur vont alors clignoter. Il faut appuyer sur la pièce de cette case d'arrivée puis la replacer dans la case départ qui va clignoter et appuyer dessus.

Il faut de nouveau appuyer sur la touche "TAKE BACK" les clignotants indiqueront alors le dernier coup que vous avez joué en commençant par la case d'arrivée il faut que vous replaciez votre pièce sur la case de départ comme indiqué ci-dessus.

Les pièces éventuellement capturées doivent être remises en place sans appuyer dessus.

9. LE ROQUE

L'ordinateur indique le roque simplement en indiquant le déplacement du roi. La tour doit être déplacée sans appuyer dessus, de la même façon vous pouvez roquer en déplaçant le roi comme d'habitude puis en déplaçant la tour sans appuyer dessus. L'ordinateur accepte le roque même après que vous ayez programme des positions de pièces (voir paragraphe 15).

10. PRISE En PASSANT

Si vous même ou l'ordinateur faitent une prise en passant, n'oubliez pas de retirer le pion capturé. Vous ne pouvez pas faire des prises en passant lorsque vous avez enregistré des positions de pièces dans l'ordinateur car il ne peut pas vérifier la légalité de ce coup.

11. PROMOTION DES PIONS

Si l'un des pions (blanc ou noir) atteind la dernière rangée de l'échiquier la plus éloignée de son point de départ, l'ordinateur doit le transformer automatiquement en reine.

Si pour des raisons stratégiques on voulait promouvoir le pion en une autre pièce il faut utiliser la touche "SET UP" pour enlever la reine et la remplacer par la pièce de votre choix.
L'ordinateur fait également la promotion des pions lorsque vous avez entregistré des positions de pièces dans l'ordinateur.

12. ECHEC

ECHEC ET MAT

Dans une position d'échec le voyant "CHECK" va clignoter, le roi doit être sorti de sa position d'échec immédiatement.

Dans une situation d'échec et mat les voyants "CHECK" et "MATE" vont s'allumer ce qui indique la fin de la partie.

13. VERIFICATION DES POSITIONS

A n'importe quel moment d'une partie ou après avoir enregistré des positions dans l'ordinateur vous pouvez vérifier la position des pièces sur l'échiquier.

Cette vérification ne peut cependant pas avoir lieu pendant que l'ordinateur réfléchit.

METHODE

1) Appuyez sur la touche "VERIFY", vous verrez s'allumer le voyant "VERIFY".
2) Choisissez la couleur de la pièce que vous voulez vérifier en appuyant sur la touche (BW) les voyants "Black" (noir) et "White" (blanc) s'allument et indiquent la couleur de la pièce qui peut être verifiée.
3) Choisissez la pièce que vous voulez vérifier en appuyant sur la touche correspondant à son symbole.
4) Lorsque vous avez vérifié toutes les pièces que vous désirez, terminez la procédure en appuyant sur la touche "GO".

Chaque fois que vous appuyez sur une touche correspondant à un symbole de pièce les voyants de la colonne et de la rangée de la case de la première pièce de ce type vont s'allumer.

Lorsque vous appuyez de nouveau sur la même touche, l'ordinateur vous indiquera les cases de toutes les pièces de ce type, si par exemple il reste uniquement une tour en jeu et si vous appuyez 2 fois sur la touche ayant le symbole de la tour, la colonne et la rangée de la tour restant en jeu s'allumeront chaque fois.

S'il ne reste pas de pièce d'un certain type en jeu et que vous appuyez sur la touche de cette pièce le voyant "ERROR" va s'allumer. Vous pouvez continuer à vérifier la position des autres pièces, le voyant "ERROR" s'éteindra automatiquement.

Lorsque vous avez terminé les vérifications en appuyant sur la touche "GO" la lumière verte de la couleur qui doit jouer le prochain coup s'allume automatiquement.

14. FONCTION "SET UP"

Cette fonction vous permet de programmer dans l'ordinateur des positions de pièces sur l'échiquier de résoudre des problèmes d'échec ou de fixer des handicaps en enlevant, en ajoutant ou en modifiant la position d'une pièce.

Lorsque la fonction "SET UP" est en cours vous pouvez déplacer les pièces que vous voulez.

Ne commencez pas une procédure de "SET UP" pendant que l'ordinateur réfléchit.

CHANGEMENT DE COULEUR

Lorsque nous avez modifié dans la mémoire de l'ordinateur la position des pièces, il faut vérifier si les voyants "WHITE" (blanc) "BLACK" (noir) indiquent le camp qui doit réellement jouer le prochain coup. S'il est nécessaire de changer de couleur, appuyez de nouveau sur la touche "SET UP", changez de couleur en appuyant sur la Touche B/W et appuyez sur la touche "GO". Vous pouvez continuer votre partie normalement.

14 A. SUPPRESSION D'UNE PIECE

Si vous désirez supprimer une ou plusieurs pièces veuillez procéder de la façon suivante:

1) Appuyez sur la touche "SET UP" et le voyant "SET UP" va s'allumer.
2) Retirez les pièces une par une après avoir appuyer doucement. Les rangées et les colonnes de chaque case va s'allumer.
3) Afin de terminer cette procédure appuyez sur la touche "GO".
4) Vérifiez s'il ya lieu de changer de couleur.

14 B. ENTREE DES PIECES

Procédez de la façon suivante:

Première pièce

1. Appuyez sur la touche "SET UP" le voyant "SET UP" va s'allumer.

2. La couleur de la pièce que vous désirez entrer dans l'ordinateur peut-être modifiée en appuyant sur la touche "BW".
3. Choisissez la pièce en appuyant sur la touche correspondant à son symbole.
4. Placez la pièce sur la case correspondante et les voyants de sa colonne et de sa rangée vont s'allumer.

Deuxième pièce et pièces suivantes

Procédez comme ci-dessus et n'appuyez pas à nouveau sur la touche "SET UP".

5. Afin de terminer la procédure appuyez sur la touche "GO".
6. Vérifiez si un changement de couleur est nécessaire (voir ci-dessus).

14 C. DEPLACEMENT D'UNE PIECE SUR UNE AUTRE CASE

Si vous désirez changer la position d'une ou plusieurs pièces pendant une partie, veuillez procéder de la façon suivante:

1. Appuyez sur la touche "SET UP" et le voyant "SET UP" s'allume.
2. Déplacez les pièces que vous désirez comme si vous le faisiez pour jouer. Pendant cette opération l'ordinateur ne peut pas verifier la légalité de ces déplacements.
3. Pour terminer cette procédure appuyez sur la touche "GO".
4. Vérifiez s'il est nécessaire de changer de couleur (voir ci-dessus).

14 D. PROGRAMMATION DE POSITIONS DE PIECES SUR L'ORDINATEUR

Si vous désirez programmer des positions de pièces sur l'échiquier afin de résoudre un problème d'échec ou afin de continuer une partie qui n'a pas été mise en mémoire, veuillez procéder de la façon suivante:

1) Appuyez sur la touche "NEW GAME".
2) Videz l'échiquier en procédant comme paragraphe 14A mais sans appuyer sur la touche "GO" lorsque vous avez enlever toutes les pièces.
3) Placez les pièces sur l'échiquier comme au paragraphe 14B. Puis appuyez sur la touche "GO".
4) Si vous désirez changer le camp qui doit être joué en premier, veuillez procéder comme indiqué au chapitre "changement de couleur" (paragraphe 14). Si les positions que vous voulez programmer ne changent pas beaucoup des positions de départ il sera plus simple de changer la position des pièces (paragraphe 14C).

Quand vous aurez programmé les changements de position et que l'ordinateur aura accepté, on pourra exécuter le roque et la promotion des pions mais pas les prises en passant.

15. PROBLEME D'ECHEC ET MAT EN DEUX COUPS

Au niveau 7 et 8 l'ordinateur résoudra les problèmes de mat en 2 coups et résoudra les problèmes difficiles d'échec même s'ils nécessitent le roque et la promotion des pièces mais pas s'ils nécessitent la prise en passant.

Si vous voulez que l'ordinateur résolve un problème d'échec il faut que vous programmiez la position des pièces sur l'échiquier et le niveau de difficulté et que vous fassiez jouer l'ordinateur contre lui-même comme indiqué au chapitre 6.

Si vous voulez voir si l'ordinateur peut vous faire échec et mat en 2 coups il faut programmer la position des pièces que vous désirez sur l'ordinateur ainsi que le niveau de difficulté et il faut que vous jouiez contre l'ordinateur. S'il ne peut pas faire mat en 2 coups il continue la partie, s'il vous fait mat, les voyants "CHECK" et "mat" vont clignoter.

16. FONCTION MEMOIRE

Mise en mémoire d'une partie

Si vous devez interrompre une partie, le MICRO CHESS vous offre la possibilité unique pour un jeu d'échec électronique de cette taille de garder une partie en mémoire.

Si vous avez dans votre échiquier des piles alcalines neuves, il gardera en mémoire pendant une semaine la position des pièces, le niveau de difficulté, ainsi que la couleur qui doit jouer le prochain. Vous trouverez l'interrupteur de la fonction mémoire sur la gauche de votre jeu, la mémoire fonctionne que vous utilisiez un adaptateur ou des piles.

Pour mettre un jeu en mémoire, mettez l'interrupteur "Memory" sur la position "ON".

Avant d' interrompre une partie que vous voulez garder en mémoire laissez d'abord jouer l'ordinateur, déplacez la pièce qu'il vient de jouer comme d'habitude et mettez l'interrupteur Marche/Arrêt à droite de l'appareil sur la position "off".

Si par la suite vous voulez continuer cette partie dans la limite de temps indiquée ci-dessus il vous suffit de remettre votre jeu en marche et de jouer votre prochain coup.

Après avoir jouer un coup vous pouvez vérifier la position des pièces sur l'ordinateur si vous le désirez.

Attention:

Si vous ne voulez pas qu'une partie en cours reste en mémoire, assurez vous que l'interrupteur "MEMORY" est en position "OFF" afin de ne pas gaspiller vos piles.

17. RECOMMANDATIONS IMPORTANTES

Adaptateur

Si vous désirez un adaptateur vous devez utiliser celui qu'a développe NOVAG® pour le MICRO CHESS. Toute utilisation d'un autre adaptateur enlève le droit à la garantie.

Soins à donner à votre jeu d'échec Micro-Chess

La poussière et les taches peuvent être enlevées avec un chiffon. N'utilisez ni produit chimique ni eau, cela vous enlèverait tout droit à la garantie.

Gardez toujours votre jeu d'échec dans un endroit sec et frais et éviter de l'exposer à la chaleur (soleil, projecteur, radiateur) car cela risque de l'abîmer sans que vous ayez droit à la garantie.

GARANTIE

Votre jeu d'échec est garanti conformément à la carte de garantie jointe, elle n'est valable que si cette carte a été tamponnée et datée par votre revendeur. Durée de la garantie 6 mois.

Toute mauvaise utilisation ou négligence (piles ayant coulé dans le boitier non respect des recommandations ci-dessus) enlève droit à la garantie. Delai de réparation 2 mois. Après le délai de garantie les réparations sont payantes.

IMPORTE PAR ITMC 92400 COURBEVOIE